

## ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

**Гулбаева Гулхаййо Баходировна**

*Термизский государственный университет  
Педагогический институт магистрант 2-курса*

**Аннотация:** *Роль и роль игры в обучении иноязычному общению учащихся начальной школы. Дидактические игры ведущие методы обучению на иностранном языке и функциональное значение.*

**Ключевые слова:** *Игра, обрядовая игра, воспитательная, дидактическая, сюжетно-ролевая игра, танец, песня*

Термин «игра» весьма многозначен, в нем отражен широчайший диапазон значений. Это и легкая забава, и способ общения, и синтетическая деятельность, и одна из форм деятельности, позволяющая приобретать социальный опыт, и потребность человека, и практика развития человеческого в человеке. Это сложный процесс, включающий множество элементов и протекающий по конкретным законам.

Игра издавна привлекает к себе внимание как психологов и педагогов, так и философов, этнографов, искусствоведов и других деятелей.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Г. Спенсера и Ф. Шиллера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Дж. Дьюи, Ж. Пиаже, З. Фрейд, Фромм, И. Хейзинга, Е. Штерн и др.

В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали П.П. Блонский, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н.

Леонтьев, А.С. Макаренко, В.С. Мухина, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин и др.

Существует несколько теорий, пытающихся объяснить причины возникновения игры.

Теория избытка нервных сил, компенсаторности возникла в XIX веке, в то время, когда преобладала точка зрения, что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность. Родоначальником данной теории является английский философ Г. Спенсер (1820 - 1903), который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Согласно Г. Спенсеру, игра значима только тем, что позволяет высвободить избыток энергии, присущей животным с высоким уровнем организации и человеку. Г. Спенсер утверждает, что игры людей, в том числе детей, есть проявление инстинктов, направленных на успех в «борьбе за существование»,

порождают «идеальное удовлетворение» этих инстинктов и совершаются ради этого удовлетворения.

Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупреждения инстинктов. В начале века особую популярность приобрела теория предупреждения швейцарского учёного К. Гросса, который считал игру первичной, изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию и т.д. По мнению К. Гросса, игра - вечная школа поведения .

Г. Спенсер внёс в понимание игры эволюционный подход, указав на распространение игр у животных, инстинктивные формы которых недостаточны для приспособления к изменчивым условиям существования. В играх животных происходит предварительное приспособление - предупреждение инстинктов к условиям борьбы за существование по мере их взросления.

К. Гросс стоял на такой же позиции укрепления развития наследственных форм поведения в играх, критически относился к теориям отдыха и избытка нервных сил. Суть концепции К. Гросса сводится к отрицанию рефлекторной природы и к признанию спонтанности развития за счёт разряда внутренней энергии в организме, то есть в игре упражняются только инстинкты.

Теория рекапитуляции и антиципации. Американский психолог, педагог Г.С. Холл (1846-1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращённого повторения этапов развития человечества) в детских играх. Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, т.е. как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далёких предков.

Существует также теория антиципации будущего в детской игре. Сторонники этой теории считают, что игры у мальчиков и девочек различны, так как обусловлены жизненной ролью, которая их ждёт. Временными аспектами игровой деятельности занимался О.С. Газман. Он писал о том, что игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях - в настоящем и будущем . Приверженцы этой теории пытаются доказать, что игры, с одной стороны, превосходят будущее, но работают на настоящее.

Теория функционального удовольствия, реализации врождённых влечений фактически является теорией психоанализа. Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх. А. Адлер (1870 - 1937) - австрийский психиатр и психолог, ученик З. Фрейда, основатель индивидуальной психологии, считал источником мотивации стремления ребёнка к самоутверждению как компенсации возникающего в детстве чувства

неполноценности. А. Адлер объясняет появление игры и её своеобразие как реализацию желаний, которые ребёнок не может осуществить в действительности.

3. Фрейд, основоположник психоанализа, разрабатывал идею компенсаторности игры, связывал её с бессознательными механизмами психики человека. По З. Фрейду, бессознательные влечения реализуются в детских играх символически. Игры, по исследовательским данным З. Фрейда, очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний.

Как считает З. Фрейд, в противоположность гипотезе антиципации игры, игры выступают не как выражение функции, а как её изображение. Полезность игры, согласно теории З. Фрейда, заключается в том, чтобы вызвать с помощью удовлетворения, получаемого окольным путём, подлинный катарсис. Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, высвободить чувственность, стремящуюся испытать и познать себя.

Теория отдыха в игре. Игру как средство поддержания бодрости и силы трактовали Г. Спенсер и Ф. Шиллер. Они утверждали, что в игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию. Такие исследователи, как А. Валлон, Д. Патрик, Ф. Шиллер, Х. Штейнталь, считали игру не столько компенсаторной, сколько уравновешенной, значит отдыхом. Игра позволяет привлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие.

Теория духовного развития ребёнка в игре. К.Д. Ушинский (1824 - 1871) противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребёнка через игру к трудовой деятельности. К.Д. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувство и представление.

Многие учёные, в том числе Л.С. Выготский, К. Левин, А.С.

Макаренко, Ж. Пиаже, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин, полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребёнка.

Бесспорно, существуют и другие теории происхождения игры. Например, Ж. Шато считает, что игры детей возникли из их вечного стремления подражать взрослым. Р. Гольденсон, Л. Франк, Р. Хартли предполагают, что игра порождается «коллективным инстинктом» детей. Те же Г. Гессе, С. Лем или И. Хейзинга источником игры считают культуру, равно как и игру, источником культуры. Многие из вышеназванных исследователей называют источником игры общественный разум.

Теорию игры в аспекте её исторического проявления, выяснения её социальной природы, внутренней структуры и её значения для развития индивида в нашей стране разрабатывали Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие.

Один и тот же круг исследователей называют разные источники и причины появления феномена игры, рассматривая различные функции или близкие ей явления культуры.

Если отвечать на вопрос, когда возникла игра, то мнения также разные, но большинство исследователей считает, что проявление элементов игры возникли в первобытном обществе.

По мнению Г.В. Плеханова, в жизни общества труд предшествует игре и определяет ее содержание. Первые игровые формы возникли ещё в слабо развитых общинных формациях. Дикари играли как дети, в игру входили пляски, песни, элементы драматического и изобразительного искусства. В играх первобытных племен изображается война, охота, земледельческие работы. Несомненно, что сначала была война, а затем игра, изображающая военные сцены. Сначала было впечатление, произведенное на дикаря смертью раненого товарища, а затем появилось стремление воспроизвести это впечатление в пляске. Иногда игры наделялись высшим магическим смыслом для обеспечения защитной функции перед силами природы. Так возникли ритуальные игры.

Выделяют следующие признаки ритуальной игровой формы: имитация реальной трудовой деятельности; осуществление совместной деятельности по поиску выхода из кризисной ситуации; разыгрывание ролей; наличие магического смысла.

С развитием общества, со сменой формации (от первобытнообщинной - к рабовладельческой и феодальной) ритуалы и обряды перестают играть важную роль в жизни общества. Появляются две основные разновидности игр: игры - театрализованные представления и спортивные игры. Игра рассматривается как феномен культуры.

Долгое время единственной развернутой формой существования игры была детская игра. Однако в настоящее время игра вновь приобрела значительный вес и довольно высокий статус в подготовке и переподготовке взрослого населения, в решении инновационных проблем в жизни общества.

Изучение происхождения игры как особого вида человеческой деятельности дает возможность определить ее сущность: игра - образное, действенное отражение жизни; она возникла из труда и готовит молодое поколение к труду.

В педагогической отечественной литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано великим педагогом К.Д. Ушинским. Окружающая обстановка, пишет он, имеет сильнейшее влияние на игру, «она дает для нее материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою».

Идеи К.Д. Ушинского получили дальнейшее развитие в работах П.Ф. Каптерева. П.Ф. Каптерев дал анализ состояния и общего хода детской игры, показал важность игр не только в обучении и воспитании, но и для

развития ребенка .

Мы признаем, что игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Игра - это способ познания окружающего. Писатель М. Горький утверждал, что игра - это путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. Эта мысль подтверждается данными физиологии. И.М. Сеченов говорит о прирожденном свойстве нервно-психической организации человека - безотчетном стремлении понимать окружающее. К игре детей побуждает стремление знакомиться с окружающим миром, активно действовать в общении со сверстниками, участвовать в жизни взрослых, осуществлять свои мечты.

В своих исследованиях А.С. Макаренко доказывает, что в хорошей игре есть рабочее усилие и усилие мысли. Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности. Это роднит игру с трудом и делает ее средством подготовки к труду .

Стоит обратить внимание, что фундамент теории игры как важнейшего средства всестороннего воспитания детей в отечественной педагогике заложили исследования Е.А. Аркина, Е.И. Тихеевой, Е.А. Флериной (20-30-е годы).

В послевоенное время стали развиваться начатые еще в 20-е годы Л.С. Выготским , а затем продолженные А.Н. Леонтьевым и Д.Б. Элькониным теоретические и экспериментальные психологические исследования, в том числе и по проблемам игры. В работах педагогов и психологов появились новые фактические данные, подтверждающие, что игра возникает не самопроизвольно, как продукт чисто индивидуального творчества, а под влиянием социального опыта и становится средством воспитания в условиях целенаправленного педагогического руководства.

Постепенно расширялся фронт педагогических исследований детской игры в целом, а также различных ее видов: сюжетно-ролевой, дидактической, подвижной. Педагоги и психологи обращают внимание на необходимость изучения ребенка в игре для выбора более обоснованных методов формирования игры и детских взаимоотношений в ней (Н.М. Аксарина, Р.Я. Лехтман-Абрамович, Ф.И. Фрадкина и др.).

Наибольшее развитие получают исследования проблем педагогического руководства сюжетно-ролевыми творческими играми (Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая). Большое внимание уделяется происхождению игры, ее сущности, обсуждаются вопросы целенаправленности и общественной мотивированности этой деятельности. Выясняются пути целесообразного педагогического влияния на содержание детских игр для решения в первую очередь задач нравственного и умственного воспитания .

На наш взгляд, важным этапом в развитии теории и практики детской игры явились в 50-х годах работы А.П. Усовой. Предложенная ею система обучения

способствовала повышению уровня детских игр. Только совокупностью формирования всех видов деятельности - игры, труда, учения, подчеркивает А.П. Усова, можно достигнуть полноценных результатов в развитии личности ребенка .

В основе такого подхода лежит принцип целенаправленного воздействия на игру, установления связи между ее содержанием и содержанием обучения, связи с соответствующей возрасту трудовой деятельностью ребенка.

Дальнейшая разработка проблемы (50-70-е годы) была направлена на более глубокое и всестороннее познание особенностей игры и детских взаимоотношений в ней, определение игры как формы организации жизни детей, благодаря чему могли бы расширяться и возможности педагогического управления этой деятельностью (В.П. Залогина, Т.А. Маркова) .

Р.И. Жуковская исследует вопросы использования игровых приемов в обучении, сочетания различных средств воспитания в целях развития игры и усиления ее влияния на личность ребенка .

А.П. Усова сделала детские реальные общественные отношения предметом специального исследования. На основе изучения этапов игры и уровней отношений детей она наметила пути дифференцированного педагогического влияния на развитие игры и детской игровой деятельности, на формирование положительных общественных взаимоотношений детей. При этом важно подчеркнуть то большое значение, которое исследователь придавала воспитательной стороне положительного сюжета игры .

А.В. Запорожец уделял много внимания вопросу об игре как форме организации жизни и деятельности детей. Он подчеркивал, чтобы нравственные нормы детей выполнялись не только под влиянием авторитета взрослого и использовались в качестве внешнего аргумента в их межличностных отношениях, а стали бы внутренними мотивами поведения, следует подготовить почву для их усвоения. Такая психологическая почва создается путем надлежащей организации практики взаимоотношений детей в процессе игры .

Стоит отметить, что в психолого-педагогических исследованиях 70–90-х годов (Л.А. Абрамян, В.Н. Аванесова, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова, Д.В. Менджеричкая и др.) уделяется внимание анализу структуры сюжетов игр, показывается, какое значение для понимания игры, ее развития, а также становления положительных взаимоотношений детей имеет возможность педагогического «управления» основными элементами игры.

Научно-педагогические исследования последних лет (Л.П. Борзова, Е.Д. Гаврилова, Т.А. Кривко-Апинян, Е.А. Покровский, С.А. Шмаков, Г.П. Щедровицкий и др.) направлены на изучение игры в структуре образовательной деятельности, на использование игры как одного из эффективных методов обучения или средства развития той или иной сторон личности.

Среди изученных нами работ последних лет, посвященных вопросам игровой деятельности, стоит выделить исследования, раскрывающие возможности творческих сюжетно-ролевых игр школьников (Е.А. Фомина , М.Г. Яновская ), динамику возрастной мотивации игры (Т.Е. Конникова ), особенности сюжетно-ролевых творческих игр в подростковом коллективе (А.И. Ткаченко ). Кроме того, обоснована и изучена роль игры в обучении отдельным предметам, ее место в структуре урока (Л.И. Самгина ), выявлены условия эффективного использования игровых ситуаций на различных этапах урока (Ж.В. Арутюнян , А.А. Смоленцева ).

Каждая отрасль знаний подходит к определению игры со своих позиций. Мы считаем, что попытки изучения собственно игры шли по двум направлениям. Одни исследователи пытались выявить специфическую природу игры, наблюдая за определенными типами поведения, т.е. предметом их изучения являлась игра как вид деятельности. Другие стремились создать универсальную теорию игры, применимую к самым разным видам деятельности.

В справочной и методической литературе можно найти множество разнообразнейших трактовок самого термина «игра» как вида деятельности. С целью иллюстрации обозначим некоторые из них.

«Игра - это такой вид деятельности, результатом которого не является производство какого-либо материального или идеального продукта (за исключением деловых и конструкторских игр взрослых людей и детей). Игры часто имеют характер развлечения, преследуют цель получения отдыха. Иногда игры служат средством символической разрядки напряжённостей, возникших под влиянием актуальных потребностей

человека, которые он не в состоянии ослабить иным путём» .

Игру чаще всего определяют как деятельность, выполняемую не для получения какого-либо результата, а ради самой деятельности, ради забавы. Именно такой смысл содержится в определениях игры в словарях: «игра - забава, установленная по правилам; играть - шутить, тешиться, веселиться, забавляться, проводить время потехой, заниматься чем-то для забавы, от скуки, безделья» ; «занятие, служащее для развлечения, отдыха», «...играть - резвиться, забавляться, развлекаться» ; «...игра - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе».

К.Д. Ушинский дает более глубокое понимание игры: «Детская игра - исторически возникший вид деятельности, заключающийся в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними и направленный на познание окружающей действительности» .

Русский педагог Н.В. Шелгунов, исследуя детские игры, отмечал, что чувство действительности и жизненной правды выражается во всех играх ребенка. Он пишет: «Игра ребенка - его жизнь, он в ней самостоятельная, свободная личность, развивающая свои силы» .

Американский психолог и психиатр Э. Берн дает такое определение игры: «Игрой мы называем серию следующих друг за другом скрытых дополнительных транзакций с четко определенным и предсказуемым исходом..., но обладающих скрытой мотивацией». «Весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть».

О.С. Газман отмечает, что игры всегда выступают одновременно как бы в двух временных измерениях - в настоящем и в будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка. С другой - всегда направлена в будущее, так как в ней либо моделируются какие-то жизненные ситуации, либо

закрепляются свойства, качества, состояния, умения, навыки, способности, необходимые личности ребенка для выполнения им социальных, профессиональных, творческих функций, а также физической закалки развивающегося организма.

Психология и физиология давно занимаются наблюдением, описанием и объяснением игры животных, детей и взрослых. Рассматривая биологические функции игры, они утверждают, что игра - это: выход избыточной жизненной силы; подчинение врожденному инстинкту подражания; потребность в отдыхе и разрядке; тренировка перед серьезным делом; упражнение в самообладании; стремление к главенству; компенсация вредных побуждений; восполнение монотонной деятельности; удовлетворение невыполнимых в реальной обстановке желаний.

Выдающийся психолог А.Н. Леонтьев описывает процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает «противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т.е. способов действия) - с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия... потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными

\*предметными условиями данного действия... Это противоречие... может разрешиться у ребенка только в одном-единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре...».

Мы подчеркиваем, что только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия - другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется.

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Несмотря на то, что игра определяется в качестве самостоятельного вида деятельности, она, как правило, противопоставляется утилитарно- практической деятельности и характеризуется прежде всего переживанием удовольствия от



самого процесса игровой деятельности. Игра «является самоценным действием, осуществляемым ради наслаждения от самого его процесса, а не ради получения некоего продукта». Причем потребность в игре испытывают как дети, так и взрослые. «В подростковом и юношеском, молодом и среднем, даже пожилом возрасте существуют разнообразные ее проявления...».

В своих исследованиях Е.А. Покровский рассматривает игру в трех модальностях:

1. Игра - метафора. Без метафоры невозможно мыслить о некоторых особых, трудных для ума предметах, к числу которых принадлежит и игра.

2. Игра - вид деятельности, т.е. собственно игра; игра как самостоятельный вид деятельности: от детской игры до игр взрослых людей.

3. Творческое начало игры. Игра символизирует некое творческое начало, тип поведения и состояние сознания, это некая экзистенция, растворенная во многих, если не во всех сферах человеческой деятельности.

Мы согласны с мнением С.А. Шмакова, что большинство игр отличаются следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Как видим, наряду с трудом и учением игра — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен человеческого существования. Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Дать универсальное определение игры очень трудно. Как писал известный немецкий феноменолог Е. Финк, игра - экзистенциальный феномен, «который отталкивает от себя понятия... Игра - один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя... и стремится через такие смысловые горизонты объяснить одновременно бытие всех вещей». Е. Финк ставил игру в один ряд с таким явлением как труд, любовь, смерть.

Рассматривая философскую основу игры, И. Хейзинга выделяет три существенных признака игры:

1. Игра свободна.

2. Игра отличается от «обыденной жизни».

3. Игра обособлена временем и игровым пространством, в основе ее структуры рефрен, повторяемость .

Как мы видим, было сделано много попыток классифицировать теории, объясняющие происхождение и суть игры, но, как правило, они отражали только одну сторону явления, не охватывая все их многообразие. Систематизировать теории пытались многие авторы.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время в связи с изменением политических, социально-экономических и культурных реалий в Узбекистане общество предъявляет повышенные требования к общей культуре, формированию готовности к межнациональному и межкультурному сотрудничеству. С целью повышения качества языковой подготовки личности был произведен перенос начала овладения иноязычным общением на более ранний возраст.

Овладение иноязычным общением детьми 6-10 лет, независимо от их стартовых способностей, оказывает положительное влияние на развитие психических процессов ребенка: его памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения, стимулирует общие речевые способности, дает большой практический эффект в овладении иностранным языком на следующих этапах обучения.

Базовый учебный план предусматривает обязательное изучение иностранного языка со 2 класса начальной школы. Однако многие дети начинают овладевать иноязычным общением еще в дошкольном возрасте. Отсутствие единых требований по овладению иноязычным общением в дошкольном возрасте, преимущественности в овладении иноязычным общением детей- дошкольников и младших школьников, обязательного обучения иноязычному общению в 1 классе, а также недостаточное количество специалистов, владеющих технологиями обучения на раннем этапе, приводят к тому, что во 2 классе дисциплине «Иностранный язык» начинают обучаться дети с разным уровнем языковой подготовки.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК:

1 Ю.Арутюнян Ж.В. Взаимосвязь учебной и игровой деятельности. Автореферат дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук. М., 1988. 15 с.

2. Большая Советская Энциклопедия. Под ред. Прохорова А.М. М.: Советская Энциклопедия, 1972. Т. 10. С. 31-32.

3. Бужинский В.В. Работа над английским произношением на начальной ступени коммуникативного обучения иноязычному говорению // Иностранные языки в школе. 1991. № 4. С. 43-47.

4. Воспитание детей в игре / Сост. А.К. Бондаренко, А.И. Матусик. М.: Просвещение, 1983. 192 с.

5. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 42-46.

6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: психологический очерк: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1991.93 с.

7. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования / Под ред. А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия. М.: Издательство АПН РСФСР, 1956. 519 с.

8. Гаврилова Е.Д. Дидактические игры как средство развития креативного мышления учащихся. Дис. ... канд. пед. наук. Санкт- Петербург, 2002. Жуковская

9.Р.И. Воспитание ребенка в игре. М.: Академия пед. наук РСФСР, 1963.319 с.